**Skilaverkefni 6 klasar**

**Dæmi 1**

Hannið forrit sem hefur klasann Hermann. Notið þennan klasa til að búa til 10 hermenn 5 hermenn í hverju liði(gott setja hermennina í sitthvorn listann og henda þeim út úr listanum þegar þeir deyja). Hver hermaður á að hafa þrjá eiginleika.

Fyrsti eiginleikinn er fjöldi lífa frá 1 til 5.

Annar eiginleikinn er gerð vopns(1=sverð,2spjót,3 exi)

Þriðji eiginleikinn er afl frá 1 til 5.

Þegar búinn er til hermaður þarf því að setja inn 3 færibreytur í smiðinn.Setjið inn alla eiginleika random fyrir hvern hermann

lif=randint(1,5)

Dæmi: hermadur1=Hermann(lif,vopn,afl)

Látið þessar tvær fylkingar hermanna berjast einn hermann í hvoru liði í einu. Annar hvor hermaðurinn vinnur og ef sá sem tapaði á eftir líf fer hann aftur í herdeidina listann og tveir aðrir hermenn byrja að berjast. Þetta heldur áfram þar til allir hermennirnir í annari herdeildinn eru dauðir.Gott væri að fá að vita hvernig hver bardagi fór.

Dæmi: hermaður1 í herdeildA tapaði fyrir hermann2 í herdeildB þar sem hermaður2 hafði afl=3 og vopn=spjót en hermaður2 hafðiafl 4 og exi

Segið hvað margir hermenn eru eftir í sigur liðinu og hvað þeir eigi eftir mörg líf.

Hannið sjálf leikreglurnar t.d er hægt að láta hermann sem er með afl>=3 og vopn spjót vinna hermann sem er með afl<= 4 og vopn exi.